

CREACIÓN DE UNA PIEZA INFOGRÁFICA QUE PRESENTE UN ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE
LA EVOLUCIÓN ESTRUCTURAL Y MORFOLÓGICA DE MICKEY MOUSE DESDE SU NACI-
MIENTO HASTA LA ACTUALIDAD.

CRHISTIAN FELIPE GAVIRIA CAICEDO
2087181

Proyecto de Grado para optar por el título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica

Asesor
Andrés Giovanni Rozo
Diseño de la Comunicación Gráfica

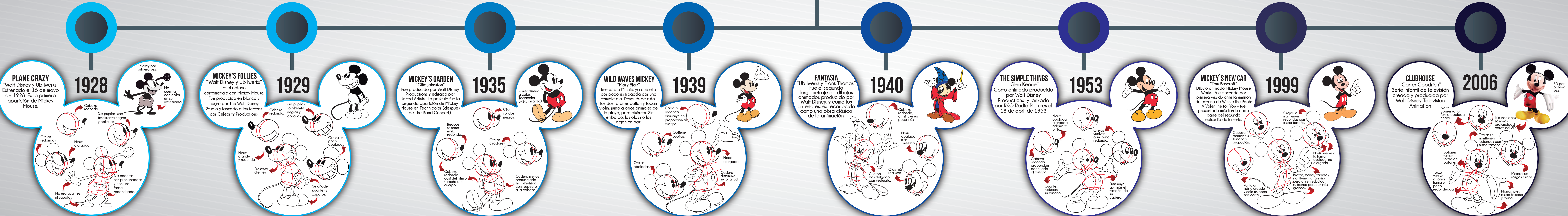
Director
Gustavo Adolfo Ramos
Maestro en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2017

INDICE

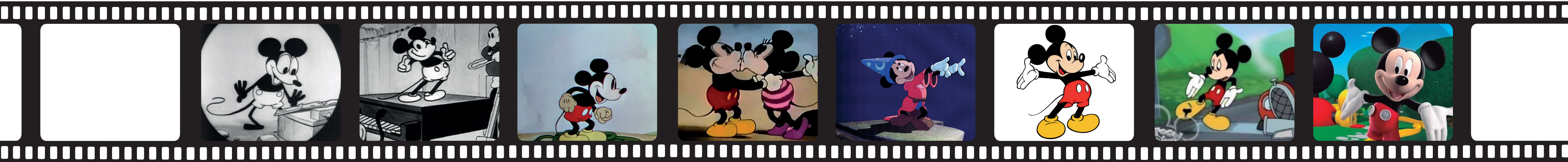
1. (ANEXO 1) Pieza Infográfica- evolución figura y forma Mickey Mouse	1
2. (ANEXO 2) Tabla análisis morfosintactico Mickey Mouse	2
3. (DESGLOCE) Separación tabla morfosintactica Mickey Mouse	3
3.1 Figura 1 Descripción Morfosintáctica	3
3.2 Figura 2 Descripción Morfosintáctica	4
3.3 Figura 3 Descripción Morfosintáctica	5
3.4 Figura 4 Descripción Morfosintáctica	6
3.5 Figura 5 Descripción Morfosintáctica	7
3.6 Figura 6 Descripción Morfosintáctica	8
3.7 Figura 7 Descripción Morfosintáctica	9

EVOLUCIÓN DE LA FIGURA Y FORMA DE MICKEY MOUSE



MICKEY MOUSE - EVOLUCIÓN GRÁFICA

TABLA DE ANÁLISIS MORFOSINTÁCTICO



1928 PLANE CRAZY

Estrenado el 15 de mayo de 1928. Es la primera aparición de Mickey Mouse, así como su novia Minnie Mouse.

El corto fue codirigido por Walt Disney y Ub Iwerks.

1929 MICKEY'S FOLLIES

Es el octavo cortometraje con Mickey Mouse . Fue producido en blanco y negro por The Walt Disney Studio y lanzado a los teatros por Celebrity Productions

1935 MICKEY'S GARDEN

Fue producido por Walt Disney Productions y editado por United Artists . La película fue la segunda aparición de Mickey Mouse en Technicolor (después de The Band Concert).

1939 WILD WAVES

Mickey rescata a Minnie, ya que ella por poco es tragada por una terrible ola. Después de esto, los dos ratones bailan y tocan violín, junto a otros animales de la playa, para disfrutar. Sin embargo, las olas no los dejan en paz.

1940 FANTASIA

Fue el segundo largometraje de dibujos animados producido por Walt Disney, y como los anteriores, es reconocida como una obra clásica de la animación.

1953 THE SIMPLE THINGS

Corto animado producido por Walt Disney Productions y lanzado por RKO Radio Pictures el 18 de abril de 1953.

1999 MICKEY'S NEW CAR

Dibujo animado Mickey Mouse Works . Fue mostrado por primera vez durante la emisión de estreno de Winnie the Pooh: A Valentine for You y fue presentado más tarde como parte del segundo episodio de la serie.

2006 CLUBHOUSE

Serie infantil de televisión creada y producida por Walt Disney Television Animation.

Grado de Iconicidad

Grado 4 : Imagen figurativa no realista. No tiene una propia semejanza con el objeto real, sino la base del objeto deseado cambiando aspectos físicos y psicológicos para llegar a formar el personaje con todos los elementos que lo caracterizan. Todos los atributos que los caracterizan Las características espaciales de la imagen están alteradas, condicionando notablemente el resultado visual y dotando de sentido la imagen en relación con la intención de su creación. Por ser una caricatura se ubica en el grado 4 independientemente de las evoluciones que haya tenido, sin embargo, el color, texturas y la profundidad agregada a partir de 2006 le agregan un valor más alto de iconicidad.

Plano/Espacio

Todas las estructuras gráficas de mikcey cuentan con un formato 2D, apoyado con las sombras y proporciones que faciliten la lectura óptima de todos los elementos de la escena y generen coherencia dentro de la misma. Este formato 2D se estableció como la imagen del Mickey tradicional y contemporáneo, además, está fuertemente arraigada a una imagen de narrativa diferente a la que se consiguió después del incorporamiento de la tecnología 3D dentro de la construcción de Mickey y sus escenarios.

Es la primera versión de Mickey mouse en tercera dimensión, lo que provoca que Mickey cuente con expresiones más reales y se facilite la percepción de interactividad que pretende lograr el show.

Escala

Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica fácilmente reconocida por el público infantil.

Forma

Se presenta la imagen figurativa del ratón Mickey por primera vez, este aún no cuenta con color en su vestimenta, no usa guantes ni zapatos, en ocasiones tiene mechones de cabello despeinado entre las orejas. Sus pupilas son totalmente negras y oblicuas. Sus caderas son bastante pronunciadas y cuentan con una forma redondeada que no está establecida como una característica de un personaje masculino.

Mickey aparece por primera vez con sus representativos guantes y zapatos, sus ojos continúan siendo ovalados, totalmente negros y por primera vez se ven sus dientes. Además la línea de los personajes es mucho más definida, lo que agrega mayor personalidad a los personajes y ayuda a diferenciar mejor elementos dentro de las escenas que por la calidad de la imagen de la época pueden presentar dificultades gráficas.

Mickey aparece por primera vez en Technicolor, con pantalones y lengua roja y zapatos amarillos. Su cadera empieza a tener proporciones masculinas. El tamaño de la nariz disminuye considerablemente. Las orejas dejan de ser oblicuas y adoptan forma totalmente circular.

Se pueden apreciar cambios en los zapatos de Mickey, con suelas y tacones definidos, además por primera vez sus ojos dejan de ser totalmente planos y se agrega una extracción en forma de cuña a modo de pupila. Las proporciones de su cabeza y cadera disminuyen. Su nariz se alarga pero su trompa reduce en longitud. Adopta colores más oscuros brindando madurez al personaje. Los elementos en general cuentan con diseños más estilizados aunque continúan con una línea básica en su diseño.

Mickey aparece por con un traje de aprendiz de mago, con túnica roja, sombrero puntiagudo azul con una luna y estrellas en azul más claro, además, viste un cinturón amarillo, traje azul debajo de la túnica y zapatos café. Sus orejas dejan de ser dos círculos completos para dar percepción de apoyo al sombrero de mago. Sus ojos adquieren mucha más vitalidad y una mirada más humana al tener iris y esclerótica. Su trompa es reducida en tamaño. Sus brazos se alargan para favorecer las características del traje de mago. Sus zapatos son más abultados.

Mickey cuenta con una cara mucho más redondeada, cejas levantadas y sonrisa amplia y redonda, dándole una apariencia más tierna e infantil. Sus orejas vuelven a tomar la forma de círculo completo. Sus guantes, manos y cintura se reducen y los colores son mucho más vivos, aumentando el atractivo del personaje y dotándolo de mayor vitalidad y personalidad.

El cuerpo de Mickey sufre un cambio radical al perder sus caderas redondas, sus dedos son más alargados y sus ojos reducidos. Todo el tronco es reducido en grosor, provocando que sus zapatos, extremidades y cabeza se vean más grandes. Su cola es reducida y el pantalón es mucho más largo a comparación de todas sus apariciones previas, esta imagen provoca que Mickey se vea mucho más delgado en un sentido no muy favorecedor.

Mickey regresa a las proporciones tradicionales de su torso, los botones en su pantalón adoptan características de botones por primera vez. Sus rasgos físicos son más realistas gracias al 3D. La "M" formada en su frente por la línea del pelaje es reducida. Su lengua adquiere un tono más rosa. Todas sus expresiones evolucionan profundamente.

Nitidez

A pesar de contar con el grano cinematográfico típico de la época, los elementos se distinguen sin esfuerzo en parte gracias a la acentuación que presentan las sombras y las luces de los escenarios, sin embargo, se pueden perder algunos elementos dentro de la oscuridad de las mismas.

El grano cinematográfico se elimina y da paso a una mayor nitidez con colores vivos que pueden ayudar a representar elementos más específicos con un mayor grado de fidelidad, contribuye a formar la identidad única de cada uno de los personajes y agrega más sentido a los escenarios en los que estos se desenvuelven.

Al contar con CGI, esta versión de Mickey cuenta con movimientos más realistas, donde las luces y los colores tienen mayor protagonismo, además, elementos como sus guantes y botones cuentan con mayor detalle.

Iluminación

Luces y sombras son muy acentuadas por la nitidez que apenas podía ofrecer la tecnología de animación de la época.

Luces y sombras ganan mayor protagonismo en las escenas, lo que proporciona un grado de expresión en los personajes que no se podía apreciar en apariciones anteriores y dotando de mayor movilidad a los mismos.

La tecnología 3D contribuye a que todos los elementos de personajes y escenarios cuenten con un realismo mayor.

Simplicidad

Presenta las características directas y más simples de la forma elemental del personaje, manteniéndola libre de elaboraciones secundarias que dificulten la lectura del mismo.

Unidad

Los diversos elementos que componen la totalidad del personaje se perciben como un todo, hay un equilibrio en la composición gráfica que contribuye a la lógica de la forma.

Distorsión

Los elementos gráficos en la composición responden a una realidad forzada del elemento original, llevando a una mejor lectura de la forma como elemento caricaturesco.

Agudeza

Las características gráficas del personaje mantienen una claridad en su composición y su línea de diseño que permite una lectura clara de todos los elementos.

Continuidad

El personaje mantiene una línea gráfica que presenta lógica y se compone como su identidad independientemente de los cambios y evoluciones que se perciban.

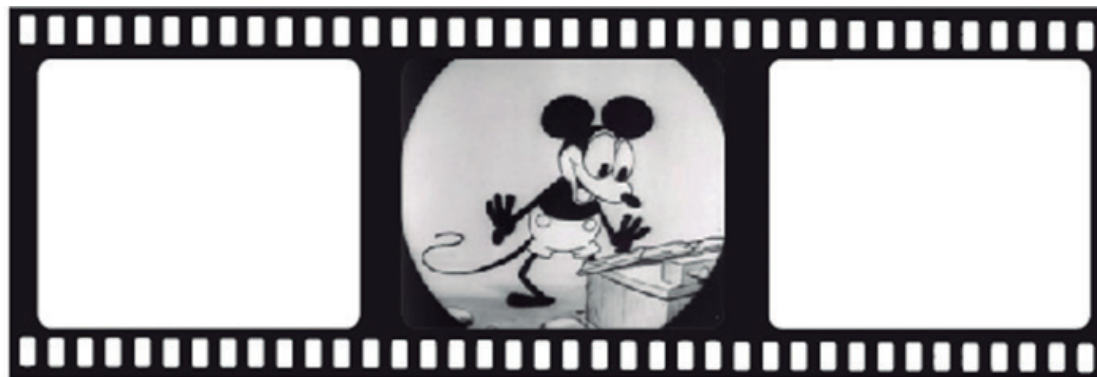
Plano

(1928-2005) La carencia de perspectiva y cualquier elemento que proporcione dimensión se hace presente durante 77 años de la existencia del personaje.

Profundidad

(2006) El personaje adopta perspectiva y la imitación de efectos de luz y sombras que sugieren una apariencia de dimensión.

Figura 1 Descripción Morfosintáctica

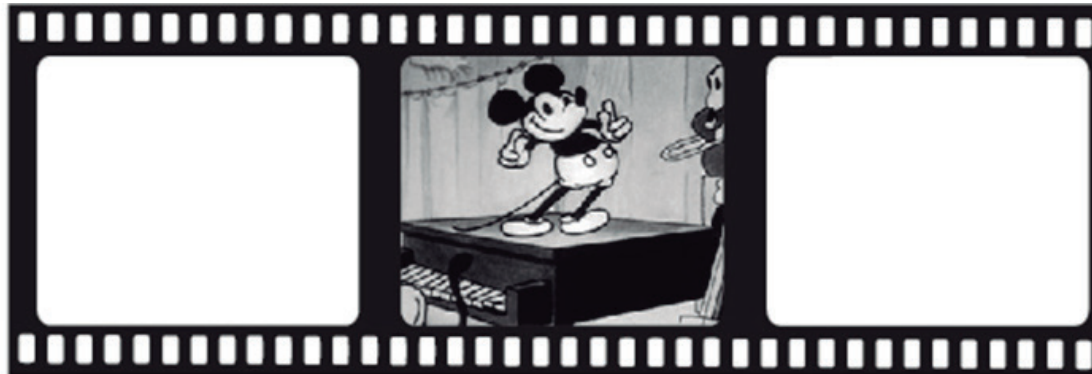


1928 PLANE CRAZY

Estrenado el 15 de mayo de 1928. Es la primera aparición de Mickey Mouse, así como su novia Minnie Mouse.

Grado de Iconicidad	Grado 4 : Imagen figurativa no realista. No tiene una propia semejanza con el objeto real, sino la base del objeto deseado cambiando aspectos físicos y psicológicos para llegar a formar el personaje con todos los elementos que lo caracterizan. Todos los atributos que los caracterizan Las características espaciales de la imagen están alteradas, condicionando notablemente el resultado visual y dotando de sentido la imagen en relación con la intención de su creación. Por ser una caricatura se ubica en el grado 4 independientemente de las evoluciones que haya tenido, sin embargo, el
Plano/Espacio	Todas las estructuras gráficas de mikcey cuentan con un formato 2D, apoyado con las sombras y proporciones que faciliten la lectura óptima de todos los elementos de la escena y generen coherencia dentro de la misma. i
Escala	Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica fácilmente reconocida por el público infantil.
Forma	Se presenta la imagen figurativa del ratón Mickey por primera vez, este aun no cuenta con color en su vestimenta, no usa guantes ni zapatos, en ocasiones tiene mechones de cabello despeinado entre las orejas. Sus pupilas son totalmente negras y oblicuas. Sus caderas son bastante pronunciadas y cuentan con una forma redondeada que no está establecida como una característica de un personaje masculino.
Nitidez	A pesar de contar con el grano cinematográfico típico de la época, los elementos se distinguen sin esfuerzo en parte gracias a la acentuación que presentan las sombras y las luces de los escenarios, sin embargo, se pueden perder algunos elementos
Iluminación	Luces y sombras son muy acentuadas por la nitidez que apenas podía ofrecer la tecnología de animación de la época.

Figura 2 Descripción Morfosintáctica



1929 MICKEY'S FOLLIES

Es el octavo cortometraje con Mickey Mouse . Fue producido en blanco y negro por The Walt Disney Studio y lanzado a los teatros por Celebrity Productions
Walt Disney y Ub Iwerks

Grado de Iconicidad	Grado 4 : Imagen figurativa no realista.
Plano/Espacio	Todas las estructuras gráficas de mickey cuentan con un formato 2D, apoyado con las sombras y proporciones que faciliten la lectura óptima de todos los elementos de la escena y generen coherencia dentro de la misma. Este formato 2D se estableció como la imagen del Mickey tradicional y contemporáneo, además, está fuertemente arraigada a una imagen de narrativa diferente a la que se consiguió después del incorporamiento de la tecnología 3D dentro de la construcción de Mickey y sus escenarios.
Escala	Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica fácilmente reconocida por el público infantil.
Forma	Mickey aparece por primera vez con sus representativos guantes y zapatos, sus ojos continúan siendo ovalados, totalmente negros y por primera vez se ven sus dientes. Además la línea de los personajes es mucho más definida, lo que agrega mayor personalidad a los personajes y ayuda a diferenciar mejor elementos dentro de las escenas que por la calidad de la imagen de la época pueden presentar dificultades gráficas.
Nitidez	A pesar de contar con el grano cinematográfico típico de la época, los elementos se distinguen sin esfuerzo en parte gracias a la acentuación que presentan las sombras y las luces de los escenarios, sin embargo, se pueden perder algunos elementos
Iluminación	Luces y sombras son muy acentuadas por la nitidez que apenas podía ofrecer la tecnología de animación de la época.

Figura 3 Descripción Morfosintáctica

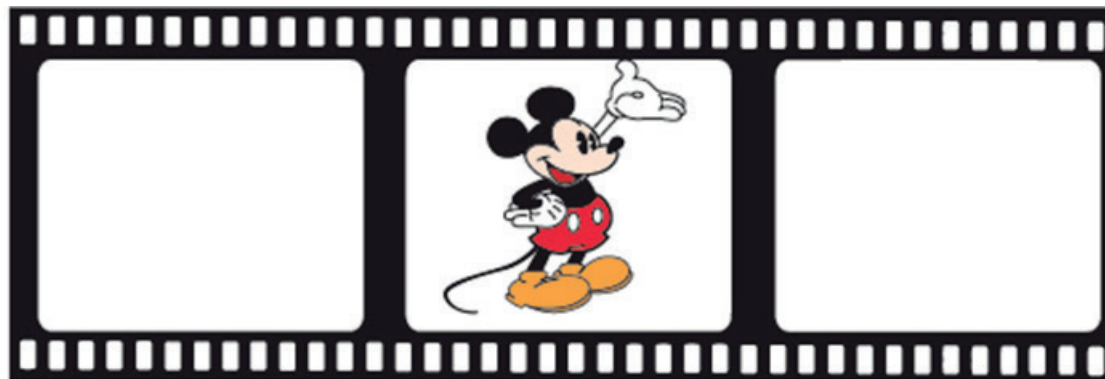


1935 MICKEY'S GARDEN

Fue producido por Walt Disney Productions y editado por United Artists . La película fue la segunda aparición de Mickey Mouse en Technicolor (después de The Band Concert).
Diseñador: Mary Blair

Grado de Iconicidad	Grado 4 : Imagen figurativa no realista.
Plano/Espacio	Formato 2D en blanco y negro
Escala	Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica fácilmente reconocida por el público infantil.
Forma	Mickey aparece por primera vez en Technicolor, con pantalones y lengua roja y zapatos amarillos. Su cadera empieza a tener proporciones masculinas. El tamaño de la nariz disminuye considerablemente. Las orejas dejan de ser oblicuas y adoptan forma totalmente circular
Nitidez	A pesar de contar con el grano cinematográfico típico de la época, los elementos se distinguen sin esfuerzo en parte gracias a la acentuación que presentan las sombras y las luces de los escenarios, sin embargo, se pueden perder algunos elementos dentro de la oscuridad de las mismas.
Iluminación	Luces y sombras ganan mayor protagonismo en las escenas, lo que proporciona un grado de expresión en los personajes que no se podía apreciar en apariciones anteriores y dotando de mayor movilidad a los mismos.

Figura 4 Descripción Morfosintáctica



1939 WILD WAVES

Mickey rescata a Minnie, ya que ella por poco es tragada por una terrible ola. Después de esto, los dos ratones bailan y tocan violín, junto a otros animales de la playa, para disfrutar. Sin embargo, las olas no los dejan en paz.

Diseñador: Ub Iwerks y Frank Thomas

Grado de Iconicidad	Grado 4 : Imagen figurativa no realista.
Plano/Espacio	Formato 2D en blanco y negro
Escala	Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica fácilmente reconocida por el público infantil.
Forma	Se pueden apreciar cambios en los zapatos de Mickey, con suelas y tacon definido, además por primera vez sus ojos dejan de ser totalmente planos y se agrega una extracción en forma de cuña a modo de pupila. Las proporciones de su cabeza y cadera disminuyen. Su nariz se alarga pero su trompa reduce en longitud. Adopta colores mas oscuros brindando madurez al personaje. Los elementos en general cuentan con diseños mas estilizados
Nitidez	A pesar de contar con el grano cinematográfico típico de la época, los elementos se distinguen sin esfuerzo en parte gracias a la acentuación que presentan las sombras y las luces de los escenarios, sin embargo, se pueden perder algunos elementos dentro de la oscuridad de las mismas.
Iluminación	Luces y sombras ganan mayor protagonismo en las escenas, lo que proporciona un grado de expresión en los personajes que no se podía apreciar en apariciones anteriores y dotando de mayor movilidad a los mismos.

Figura 5 Descripción Morfosintáctica



1940 FANTASIA

Fue el segundo largometraje de dibujos animados producido por Walt Disney, y como los anteriores, es reconocida como una obra clásica de la animación.
Diseñador: Ollie Johnston

Grado de Iconicidad	Grado 4 : Imagen figurativa no realista.
Plano/Espacio	Formato 2D en blanco y negro
Escala	Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica fácilmente reconocida por el público infantil.
Forma	Mickey aparece por con un traje de aprendiz de mago, con túnica roja, sombrero puntiagudo azul con una luna y estrellas en azul mas claro, además, viste un cinturón amarillo, traje azul debajo de la túnica y zapatos café. Sus orejas dejan de ser dos círculos completos para dar percepción de apoyo al sombrero de mago. Sus ojos adquieren mucha mas vitalidad y una mirada mas humana al tener iris y esclerótica. Su trompa es reducida en tamaño. Sus brazos se alargan para favorecer las características del traje de mago. Sus zapatos son mas abultados, aunque continúan con una línea básica en su diseño.
Nitidez	A pesar de contar con el grano cinematográfico típico de la época, los elementos se distinguen sin esfuerzo en parte gracias a la acentuación que presentan las sombras y las luces de los escenarios, sin embargo, se pueden perder algunos elementos dentro de la oscuridad de las mismas.
Iluminación	Luces y sombras ganan mayor protagonismo en las escenas, lo que proporciona un grado de expresión en los personajes que no se podía apreciar en apariciones anteriores y dotando de mayor movilidad a los mismos.

Figura 6 Descripción Morfosintáctica



1999 MICKEY'S NEW CAR

Dibujo animado Mickey Mouse Works . Fue mostrado por primera vez durante la emisión de estreno de Winnie the Pooh: A Valentine for You y fue presentado más tarde como parte del segundo episodio de la serie.
Diseñador: Tom Bancroft

Grado de Iconicidad	Grado 4 : Imagen figurativa no realista.
Plano/Espacio	Formato 2D en blanco y negro
Escala	Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica fácilmente reconocida por el público infantil.
Forma	El cuerpo de Mickey sufre un cambio radical al perder sus caderas redondas, sus dedos son mas alargados y sus ojos reducidos. Todo el tronco es reducido en grosor, provocando que sus zapatos, extremidades y cabeza se vean mas grandes. Su cola es reducida y el pantalon es mucho mas largo a comparación de todas sus apariciones previas, esta imagen provoca que Mickey se vea mucho mas delgado en un sentido no muy favorecedor.
Nitidez	A pesar de contar con el grano cinematográfico típico de la época, los elementos se distinguen sin esfuerzo en parte gracias a la acentuación que presentan las sombras y las luces de los escenarios, sin embargo, se pueden perder algunos elementos dentro de la oscuridad de las mismas.
Iluminación	Luces y sombras ganan mayor protagonismo en las escenas, lo que proporciona un grado de expresión en los personajes que no se podía apreciar en apariciones anteriores y dotando de mayor movilidad a los mismos.

Figura 7 Descripción Morfosintáctica



2006 CLUBHOUSE

Serie infantil de televisión creada y producida por Walt Disney Television Animation.
Diseñador: Carter Goodrich

Grado de Iconicidad	Grado 4 : Imagen figurativa no realista.
Plano/Espacio	Es la primera versión de Mickey mouse en tercera dimensión, lo que provoca que Mickey cuente con expresiones mas reales y se facilite la percepción de
Escala	Los elementos de interacción del personaje pierden la escala lógica que tendrían realmente si se tratara del animal real, sin embargo, se piensan todos los elementos del escenario para que funcionen e interactúen con los personajes de forma que se perciba una humanización de los mismos y agregando lógica facilmente reconocida
Forma	Mickey regresa a las proporciones tradicionales de su torso, los botones en su pantalon adoptan características de botones por primera vez. Sus rasgos fisicos son mas realistas gracias al 3D. La "M" formada en su frente por la linea del pelaje es reducida. Su lengua adquiere un tono mas rosa. Todas sus expresiones evolucionan profundamente.
Nitidez	Al contar con Cgi, esta versión de mickey cuenta con movimientos mas realistas, donde las luces y los colores tienen mayor protagonismo, además, elementos como sus guantes y botones cuentan con mayor detalle.
Iluminación	La tecnologia 3D contribuye a que todos los elementos de personajes y escenarios cuenten con un realismo mayor.